



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

# LABIRYNT



## Pomoce:

- sześcienna kostka do gry – 1 szt.
- pionki – 4 szt., każdy w innym kolorze
- plansza do gry – Labirynt

## Zasady:

- W grze może brać udział od 2 do 4 uczestników.
- Aby wejść do gry i stanąć na polu z hasłem „START”, należy wyrzucić na kostce nieparzystą liczbę oczek.
- Jeżeli uczestnik w dwóch rzutach nie wejdzie na „START”, może rozpocząć grę od trzeciego rzutu.
- Uczestnik przesuwa się po planszy o tyle pól, ile wypadło oczek na kostce w danym rzucie.
- W trakcie gry na jednym polu może stać kilka uczestników.
- Gra kończy się, gdy wszyscy uczestnicy staną na polu z hasłem „META”..



**KAPITAŁ LUDZKI**  
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

## **Dodatkowe warunki gry:**

- Jeżeli stajesz na polu z działaniem, oblicz je – ile razy więcej lub mniej.
  - jeśli wynik jest liczbą parzystą, idziesz 2 pola do przodu,
  - jeśli wynik jest liczbą nieparzystą, cofasz się 3 pola do tyłu.
- Poznaj znaki drogowe i spełnij podane warunki.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

|  |                                                                                     |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Nakaz kierunku jazdy. Gracz przed tobą traci kolejkę                                |
|  | Stacja benzynowa. Tankujesz i tracisz kolejkę.                                      |
|  | Parking. Manewrujesz na parkingu i tracisz kolejkę.                                 |
|  | Lotnisko. Przyglądasz się samolotom i tracisz kolejkę                               |
|  | Niebezpieczny zakręt w lewo. Przeskakujesz 2 pola.                                  |
|  | Uwaga, przejście dla pieszych. Tracisz jedną kolejkę.                               |
|  | Uwaga, dzieci. Przechodzisz na pole z takim znakiem, przed lub za tobą.             |
|  | Śliska jezdnia. Przesuwasz się do najbliższego zakrętu.                             |
|  | Przejazd kolejowy bez zapór.<br>Czekasz na przejazd pociągu i tracisz dwie kolejki. |
|  | Uwaga, zwierzęta gospodarskie. Tracisz jedną kolejkę.                               |
|  | Ustąp pierwszeństwa przejazdu. Gracz przed tobą rzuca dwa razy kostką.              |
|  | Stop. Tracisz kolejkę.                                                              |
|  | Zakaz ruchu w obu kierunkach. Powracasz do miejsca startu.                          |
|  | Ograniczenie prędkości. Możesz posunąć się jedynie o 2 pola.                        |
|  | Maksymalna prędkość. Masz prawo ponownie rzucić kostką.                             |
|  | Zakaz wjazdu. Tracisz kolejkę.                                                      |





